

La vache n' Guns

Un devient Clic, deux devient Bang!, trois devient Bang!, Bang! Bang!, quatre devient Boum!

La vache fachée

Un devient zut, deux devient flute, trois devient mince, quatre devient punaise.

Pit est un jeu Repos Production

Tél. +32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique •
website : www.rprod.com

Jeu original : Edgard Cayce (1877-1945)

Illustrations : Olivier Fagnère

Développement et variantes : "Les Belges à Sombreros" aka Cédric

Caumont & Thomas Provoost

Ce jeu est dédié à nos arrière-grands-parents qui y ont joué au siècle passé et à leurs arrière-arrière-arrière-petits-enfants qui devraient encore y jouer dans 100 ans.

Remerciements : Marc Nunes, Nicolas -Survivor- Doguet et Maxence Falempin.

© REPOS PRODUCTION 2008. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

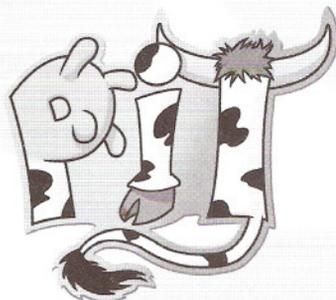
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

La vache qui rit

Un devient Ha ha ha, deux devient hi hi hi, trois devient Ho ho ho, quatre devient Hu hu hu.

La vache belgo-mexicaine

Un devient moules, deux devient frites, trois devient tacos, quatre devient nachos.



PIT est jeu de Edgard Cayce pour 3 à 8 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

PIT, le jeu des vaches est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de cartes identiques. Une famille est composée de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certain nombre de points, indiqué sur chaque carte.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue de 8 manches.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 72 cartes de vache
- 1 règle de jeu
- Un sac vache pour emporter votre jeu partout

MISE EN PLACE

Mettez la sonnette au centre de la table.

Prenez autant de familles de 9 cartes qu'il y a de joueurs dans la partie.

S'il y a moins de 8 joueurs, écarter en premier les familles les plus faibles en points et remettez-les dans le sac.

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

LE JEU

Un joueur au hasard, lance le mar-ché. Au retentissement de la sonnette, tous les joueurs doivent en même temps échanger leurs cartes. Le système est très simple.

Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes

(faces cachées) contre le même nombre de cartes.

Lorsque vous échangez plus d'une carte, toutes celles-ci doivent être de la même famille.

La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler est le nombre de cartes que vous proposez.

Par exemple, vous présentez 3 cartes, sans les montrer, en criant : "trois ! trois ! trois !...". Pendant que vos voisins crient "deux, deux, deux", "une, une, une", etc.

Dès qu'un joueur est d'accord, vous échangez vos cartes. Vous pouvez alors regarder les cartes reçues et les ajouter à votre main. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Ce joueur tape alors sur la sonnette !... Tout s'arrête ! La manche est finie.

Le gagnant remporte autant de points que la valeur de la série qu'il a réunie.

MANCHES SUIVANTES

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

Le gagnant, s'il le désire, peut choisir une variante pour la manche.

Dès que le gagnant est prêt, il peut lancer le marché. Il n'est pas tenu d'attendre les autres. Il doit juste s'assurer que tout le monde a compris la variante choisie.

Lorsqu'un joueur dépasse 100 points, il est conseillé de faire une manche silencieuse.

VARIANTES

La vache muette

Vous ne pouvez plus parler. Vous devez indiquer le nombre de cartes à l'aide à vos doigts.

La Vache espagnole

Vous comptez maintenant en espagnol : uno, dos, très, quatro.

La vache folle

Vous ne pouvez plus dire que Meuh.

Un devient Meuuu, deux devient Meuh, Meuh /Trois devient Meuh, Meuh, Meuh.

Je me présente, je m'appelle...

Prenez 4 prénoms de joueurs présent à table et classez les par ordre alphabétique. Le premier remplace "un", le deuxième "deux", etc.

Nos amis les animaux : les noms

Il n'y a pas que les vaches dans la vie.

Un devient canard, deux devient chat, trois devient chien, quatre devient mouton.

Vous pouvez également choisir d'autres animaux mais nous vous conseillons de les classer les par ordre alphabétique pour faciliter la mémorisation.

Mes amis les cris d'animaux : les cris

Dans cette variante, vous devez faire le bruit des animaux sans dire leur

noms.

Un devient coïn, coïn (canard), deux devient miaou ! (chat), trois devient wouaf (chien), quatre devient Bêêee (mouton).

La vache cochonne

Vous ne pouvez plus dire que Grouik.

Un devient Grouik, deux devient Grouik, Grouik, etc.

La vache apéro

Un devient café, deux devient bière, trois devient tequilla, quatre devient champagne.

La vache Einstein

Un devient quatre, deux devient trois, trois devient deux, quatre devient un.

La vache heureuse

Un devient Hip!, deux devient Hip!,Hip!, trois devient Hip!,Hip! Hip!, quatre devient Hourra!!!